

Netwerkbijeenkomst hand-out (bingo)

Iedereen groeit met

JINC.

1. Introductie (10 min.) - Welkom en vooruitblik

- Begin met een kort voorstelrondje. Stel vooral je introducee voor aan de leerlingen, en andersom.
- Vertel dat jullie het vandaag gaan hebben over netwerken. Vraag de leerlingen of ze weten wat dat betekent, en geef een voorbeeld uit je eigen leven: Wanneer heb jij je netwerk gebruikt en wat had je daaraan?
- Leg uit wat het doel van vandaag is: 'Aan het eind van deze workshop weten jullie waarom een netwerk belangrijk is. Jullie weten ook hoe een netwerk kan helpen bij het vinden van een opleiding, (bij)baan of stage. Verder leren jullie hoe je je netwerk gebruikt om contact te leggen met de juiste mensen, en begrijpen jullie de invloed van je (online) gedrag op je kansen via je netwerk.'
- Vertel dat de workshop ongeveer 2,5 uur duurt, met een pauze.

2. Spel 'Zoek het uit' (30 min.) - Inzicht in je netwerk

- Spel (25 min.): Iedereen legt zijn ingevulde netwerkspin (opdracht 2a) op tafel. Om de beurt draai je een kaartje om met een vraag, zoals: 'Ik ben op zoek naar iemand die...'. Kijk op je netwerkspin of je iemand kent die kan helpen.
 - Als je niemand hebt, vraag dan of iemand anders in de groep iemand kent. Bespreek samen hoe je die persoon het beste kunt benaderen en schrijf het op bij opdracht 2.1.
- Reflectie (5 min.): Vraag de leerlingen wat ze hebben geleerd over hun netwerk door dit spel.

3. Pitch! (35-45 min.) - Een verpletterende eerste indruk

- Vertel dat een goede eerste indruk belangrijk is als je nieuwe mensen aan je netwerk wilt toevoegen: Hoe stel je jezelf goed voor?
- Maken: De leerlingen bereiden hun pitch voor door opdracht 2.2a in te vullen.
- Oefenen: Laat de leerlingen hun pitch oefenen in tweetallen of individueel voor de groep. De anderen bedenken tijdens de pitch een tip (verbeterpunt) en een top (wat goed ging) voor houding en inhoud (opdracht 2.2b). Vraag iedereen om respectvol te luisteren. Je kunt ook oefenen terwijl je staat of op de gang.
- Na elke pitch: Vraag de pitcher hoe het ging. Bespreek daarna samen de tips en tops.

4. Pauze (ong. 15 min.)

5. Netwerkbingo (30 min.) - Netwerken oefenen

Tijdens deel 2 van de netwerkbijeenkomst oefenen de leerlingen wat ze geleerd hebben. Iedereen komt samen in één ruimte en de leerlingen krijgen een bingokaart.

Instructies voor de leerlingen:

- Het doel is om door netwerkgesprekken de bingokaart vol te krijgen. Schrijf in elk vakje de naam van degene met wie je hebt gesproken. Je moet voor ieder vakje een nieuw persoon spreken. Dit mogen ook medeleerlingen zijn. De JINC'er zegt hoeveel coaches/introducees je minimaal moet spreken.
- Begin elk gesprek met je pitch. Omdat het soms lastig kan zijn om op een coach of introducee af te stappen, help je de leerlingen door het gesprek te starten.
- Heb je de bingokaart vol? Meld je dan bij de JINC'er, die de kaart controleert.
- De eerste leerling met een goede bingo krijgt een klein presentje.

6. Afsluiting (5-10 min.)

Bespreek kort met de leerlingen wat ze hebben geleerd, wat ze ervan vonden en hoe ze dit gaan gebruiken.

Optioneel: Energizer (5 min.) - Even opladen

- Als de leerlingen afgeleid raken, kan een korte energizer 'Spiegelbeeld' helpen.
- Laat een leerling de leider zijn (kies hiervoor iemand die wat minder gefocust is).
- De anderen spiegelen de bewegingen van de leider. Doe dit langzaam zodat iedereen kan volgen.
- Wissel daarna van rol.

